

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan analisis “Sistem Pembelajaran Perawatan Gigi”, Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan uraian pada bab sebelumnya yaitu Sistem ini dapat memberi pengetahuan lebih tentang Gigi. Adapun Pengetahuannya seperti Susunan gigi, struktur gigi, dan Perawatan Gigi. Sistem ini cocok untuk anak –anak maupun orang dewasa karena memberikan manfaat untuk peningkatan daya imajinasi dan kreativitas anak.

5.2 Saran

Aplikasi permainan ini masih bisa dikembangkan lagi, antara lain:

1. Pada aplikasi ini perlu ditambahkan music background.
2. Level bisa ditambah.
3. Slide Gambar Class bisa ditambah melalui penambahan kelas.
4. Terkendala pada kelas soal kuis, bisa dibuat database.
5. Soal bisa diacak / random.

DAFTAR PUSTAKA

A. Suhendar, *Visual Modelling menggunakan UML dan Rational Rose*, 2002, Bandung, Penerbit : Informatika Bandung.

Arif Akbarul Huda, 2012, *24 Jam Pintar Pemrograman Android*, Yogyakarta, Penerbit : Andi Yogyakarta.

Ferdy Arista, 2012, *Membangun Permainan Pejuang Koin Menggunakan Java 2 Micro Edition*, Skripsi STMIK Akakom, Yogyakarta.

Hadi Irawan, 2013, *Pembelajaran Bangun Ruang untuk Anak Sekolah Dasar*, Skripsi STMIK Akakom, Yogyakarta.

Korean Dental Health Association, 2012, *Gigiku Sehat !*, Jakarta, Penerbit : PT Bhuana Ilmu Populer Jakarta.

Shinta Margareta, 2012, *101 Tips & Terapi Alami agar Gigi Putih & Sehat*, Yogyakarta, Penerbit : Pustaka Cerdas Yogyakarta.